

A 幼児の運動遊び コース

盛岡市立仙北小学校 教諭 佐藤 佳帆

【部会テーマ】

幼児期運動指針に基づいて、発達の段階に則した幼児からの体を使った遊びを通して、①運動遊びの楽しさを味わう②適切に幼児期に育みたい基本的な動きを身に付けることができるようにするための指導のあり方。

1 「遊び」の指導について

「遊び」＝内発的に動機づけられた状態と考え、幼児教育において「遊び」の中で重要となるのは、「自己決定」と「有能さの認知」である。遊びの指導とは、子どもが自己決定的に運動するように指導していくということである。つまり、「自己決定」が幼児期における「遊び要素」であり、遊び要素を強めていくことで、子どもは自身の有能さを感じ、次の遊び（自己決定）へと繋がっていく。

（1）自己決定を促す指導の工夫

子どもの自己決定を尊重するために、いくつかの選択肢を準備する。大人の基準を押し付けない。

（2）有能感を育む指導の工夫

達成経験をさせること。幼児は称賛を言葉通り受け取ることから、他児と比較することはせず、肯定的な言葉かけをする。できた＝頑張ったと考えるため、努力の知覚もつながる。

2 運動遊びのポイントについて

遊び要素の強い運動は、何度も繰り返し行われたり、発展的に広がったりすることから、運動経験の獲得につながる。体を動かすことを通して、生涯にわたって心身ともに健康に生きるための基盤を培うために、次の3点が運動遊びのポイントとして挙げられている。

- ① 多様な動きが経験できるようにさまざまな遊びを取り入れること

「多様な動き」とはいろいろな種類の動き（レパートリー）と基本的な動きに変化を加えた多様さ（バリエーション）を指す。

- ② 楽しく体を動かす時間を確保すること

1日合計60分の運動時間の確保を目標とする。

- ③ 発達特性に応じた遊びを提供すること

スキヤモンの発達曲線から分かるように、幼児期は神経系の発達の敏感期である。運動コントロール能力（行動を調整する力）、運動のベースとなる幅広い土台を身に付ける時期であることから、筋力や持久力に負荷をかける運動経験はほとんど効果がない。

教師は環境・教材を工夫し、幼児の多様な動きが自己決定的に引き出されるようにする。また、取組を地域や保護者に発信し、「幼稚園・保育園、家庭、地域」が一体となり、運動遊びを日常化することも重要である。

3 幼稚園教育要領に基づいた指導と評価について

〈保育のプロセス〉

- ① 児童の姿から、ねらいと内容を設定する
- ② ねらいと内容に基づいて環境を構成する
- ③ 幼児が環境に関わって活動を展開する
- ④ 活動を通して幼児が発達に必要な経験を得ていくような援助をする

評価については「幼児理解に基づいた評価」と教育要領にあるように、一人一人の幼児と触れ合いながら、幼児の思いや考えを理解し、かつ受け止め、良さや可能性を理解しようとする必要がある。その上で、教師の関わりや環境の構成、ねらいや内容は妥当なものであったかを振り返る。他児との比較や一定基準に対する達成度についての評価によって捉えるものではないことに留意する。

4 運動遊びの例

① バランス相撲

ペアになり膝立ちやしゃがんだ姿勢で押し合いをする。

→体のバランス感覚、力の入れ方、駆け引きができる。



② 五角形鬼ごっこ

五角形に置いたコーンを4人で触りながら守り、中に入った鬼に触っていないコーン



を取られないようにする。

→フェイントを入れるなど駆け引きを楽しんだり、コーンどうしの距離を変更したりして楽しみ方を変えられる。

③ 9マスおに

「せーの」でマスを移動して、鬼と同じマスに入らないようにする。

→ジャンプをしたり、テンポを上げたりすることで運動量を確保することができる。また、相手の動きを予測して自分の動きを変える楽しさも楽しむことができる。

④ 9マスあんたがたどこさ

→4人マスに入り、「あんたがたどこさ」のリズムに合わせて時計回りにジャンプする。「さ」の時には逆回りに動く。

→跳ぶ・歌うという2つのことを同時に行い、かつ反対に動く時もあるという、条件が複数ある頭を使いながらの遊び

⑤ ネコとネズミ

手を繋いで円を作り、その外側をネズミ役がネコ役から逃げる。輪の中をネズミが通る時は手をあげて、中に入りやすいようにし、ネコが通る時には下げて通りにくくする。

→友達と協力して運動する楽しさを味わうことができる。

⑥ ちぎってキャッチ

1人が新聞紙をちぎりながら走り、もう1人がそれをキャッチしながら追いかける。

→不規則に落ちる新聞紙をキャッチする楽しさと、落ちた新聞紙を指で摘む、という動きも味わえる。

⑦ 新聞紙をとばしてみよう

新聞紙を棒状、円、ボール、そのままの4種類準備し、できるだけ遠くに投げる。

→形によって投げ方が自然と変わる。

多様な投げ方を経験させることができる。



⑧ すきな形におひっこし

それぞれロープを丸、三角、四角に形作って地面に置き、指定された形に移動する。

→運動量の確保とともに、形の認識の練習につながる。

⑨ なわジャンプ

地面に置いたなわ、上下に動かしたなわ、左右に振ったなわをジグザグに跳ぶ。

→指示を出さなくても、なわの動きに合わせて高く跳んだり、幅を広げて跳んだりする。

⑩ ボールストップ

ペアでボールを転がしあって、相手の指示した体の部位でボールを止める。

→体の部位の名前を覚えるとともに、普段は使わない部分を使うことができる。

⑪ ワンバンキャッチボール

地面に置いたフラフープにボールをワンバウンドさせて、相手に取らせないようにする。

→力や方向を変えることによって誰にでも勝つチャンスのある遊び。

